

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Video Pada Siswa

Supriyaddin¹⁾, Andi Prayudi^{1)*}, Siti Mardiaty¹⁾

¹⁾STKIP Yapis Dompu

*Correspondence: endomp@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to develop multimedia video-based learning media in network service technology subjects that are valid, practical and effective in class X Multimedia 2 SMK Negeri 1 Dompu. The type of research chosen by the researcher is the ADDIE model of research and development (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques are by means of interviews, observations, validation sheets, and questionnaires. The results of the learning media assessment by media experts are said to be "Very Valid" because the percentage of the acquisition score is 93%, while the assessment of learning media by media experts is said to be "Valid" with the percentage acquisition score of 67%, it can be concluded that the overall validation results of multimedia video learning media from both expert is 80% in the "valid" category, which means that the video-based learning media developed is in the feasible category in terms of material and media. Then the data from the questionnaire results from student responses consisting of the distribution of 10 answers with a score of five (5) is 88, a score of 4 is 81, an acquisition score is 324, and a score of three (3) is 31 with a score of 93, a numerical score Then two (2) which is 0 and the score number one (1) which is 0. processed using the practicality percentage formula which is 86%. So the product produced in the form of video-based learning media can be said to be practical and has gone through the calculation process in the table and then obtained the highest average percentage from the posttest which is equal to 86%. While the results of the analysis obtained from the pretest percentage, namely obtaining a proportion value of 73%. So the product produced in the form of video-based learning media can be said to be practical to use as a learning medium.

Keywords: Development; Instructional Media; Multimedia; Videos;

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia video pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan yang valid, praktis dan efektif pada siswa kelas X Multimedia 2 SMK Negeri 1 Dompu. Adapun jenis penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (research and Development) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Teknik pengumpulan data adalah dengan cara wawancara, observasi, lembar validasi, dan angket. Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi dikatakan "Sangat Valid" dikarenakan presentase skor perolehan yaitu 93%, sementara penilaian media pembelajaran oleh ahli media dikatakan "Valid" dengan presentase skor perolehan 67%, dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil validasi media pembelajaran multimedia video dari kedua ahli adalah 80% dengan kategori "valid" yang berarti media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan masuk katagori layak dari segi materi dan media. Kemudian data hasil angket dari respon siswa yang terdiri dari distribusi jawaban sebanyak 10 dengan pemberian skor senilai lima (5) sebanyak 88, skor nilai 4 sebanyak 81, skor perolehan 324, dan skor nilai tiga (3) sebanyak 31 dengan skor 93, skor angka dua (2) yaitu 0 dan skor angka satu (1) yaitu 0. Lalu diolah dengan menggunakan rumus presentase kepraktisan yaitu 86 %. Jadi produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis video tersebut dapat dikatakan praktis dan telah melalui proses perhitungan pada tabel lalu diperoleh presentase rata-rata tertinggi dari postest yaitu sebesar 86%. Sementara hasil analisis yang diperoleh dari presentase pretest yaitu memperoleh nilai presentase 73%. Jadi produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis video tersebut dapat dikatakan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Multimedia; Pengembangan; Video;

Submitted: 29 Agustus 2023

Published: 13 Oktober 2023

@ 2023 Inventor

PENDAHULUAN

Sekolah adalah lembaga yang akan mempersiapkan peserta didik dengan memberikan berbagai macam kompetensi dan keterampilan hidup (life skill) yang dibutuhkan dalam menghadapi era global. Tentunya kita

juga memahami bahwa peserta didik yang tidak memiliki kompetensi dan keterampilan hidup, maka akan sulit untuk beradaptasi, terutama adaptasi dengan perubahan lingkungan. Secara umum pendidikan memang kaitan yang sangat krusial, karena pendidikan berkaitan erat dan secara langsung dengan ranah hidup dan kehidupan manusia. Pendidikan dapat juga dikatakan sebagai bagian dari kebutuhan primer manusia. Memperbaiki mutu kehidupan manusia yang berarti mengupayakan agar manusia memiliki wahana strategis berupa pendidikan. Pendidikan juga merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan level kesejahteraan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dalam arti lain “pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar didik”. (Hidayad et al., 2020; Pristiwanti et al., 2022).

Melihat perkembangan zaman yang semakin modern, canggih dan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat. Hal ini adanya berbagai inovasi-inovasi baru media berbasis multimedia. Perkembangan ini berdampak pada sistem pendidikan di seluruh dunia dan juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Teknologi berbasis multimedia dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran sehingga sering digunakan dalam memaparkan materi pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis multimedia menjadi langkah sebagai media yang diambil karena mempunyai alasan yaitu pelajaran akan lebih menarik, mudah dimengerti guru dapat mengkombinasikan lebih dari dua media secara bersamaan, dapat mengkolaborasikan strategi satu dengan yang lainnya, lebih menarik perhatian peserta didik karena mereka dapat melihat, mendengarkan, dan sekaligus dapat memberikan motivasi kepada mereka. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Fitriati & Ghazali, 2018; Nugraha et al., 2022). Dapat dipahami bahwa media berbasis multimedia dapat menarik perhatian dan minat, lebih komunikatif, mudah dilakukan perubahan, interaktif dan leluasa menuangkan kreatifitas. Sebagaimana hal ini senada dengan pendapat (Fitrianingsih et al., 2022; Prayudi & Anggriani, 2022).

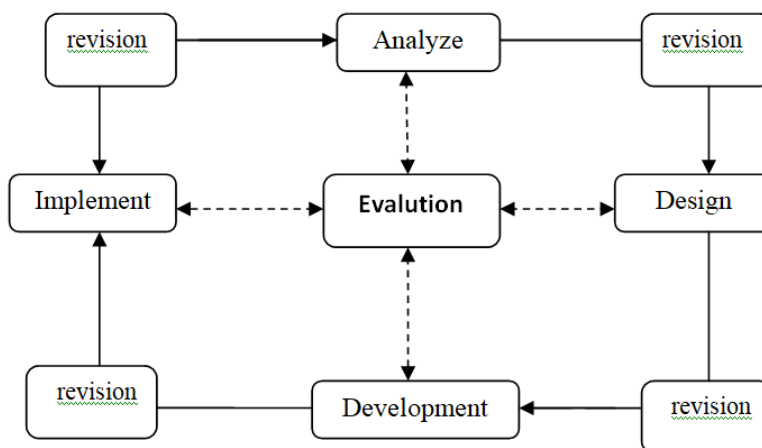
Adapun penelitian yang relevan dari penelitian ini diantaranya adalah (Rosanaya & Fitrayati, 2021) dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video animasi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dan model Borg and Gall. Kedua oleh (Muthoharoh, 2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis video naratif dengan pendekatan metakognitif pada materi ketenagakerjaan. Penelitian ini menggunakan model R&D dengan model penelitian ADDIE oleh Dick & Carry dan menggunakan model ujicoba one-group pretest-posttest design. Terakhir diteliti oleh (Anggraeni et al., 2021) mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model R&D dengan tujuan membuat multimedia interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar dan menentukan kualitas multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian teknis

Setelah melakukan observasi awal pada tanggal 21 Maret 2022, peneliti mengamati pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan di SMK Negeri 1 Dompu, berdasarkan pengamatan peneliti, media pembelajaran yang digunakan menggunakan papan tulis dengan metode komunikasi verbal melalui penuturan lisan pengajar sehingga dirasa masih kurang menarik. Sulitnya mengulang materi yang diberikan karena menggunakan media yang masih konvensional. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang masih sedikit digunakan sehingga pemanfaatan komputer sebagai alat bantu pembelajaran masih dirasa kurang optimal dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi berdampak pada minat belajar peserta didik. Materi pembelajaran yang diberikan merupakan materi sistem komputer memerlukan pemahaman yang kuat. Maka dari itu media pembelajaran ini dibuat agar bisa meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik dengan adanya visualisasi menggunakan komputer sebagai alat bantu

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Video Pada Siswa SMK Negeri 1 Dompu.

METODE

Adapun jenis penelitian yang dapat dipilih oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan, metode, penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Prayudi et al., 2022). Dalam penelitian pengembangan memiliki banyak model penelitian, salah satu yang digunakan oleh peneliti dalam peneliti ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dan dalam singkatan tersebut terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: (A) Analysis, (D) Design, (D) Development, (I) Implementation, Dan (E) Evaluation. Alur model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Adapun jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang berasal dari penilaian para ahli dan pengisian angket produk serta Pre test dan Post test. Peneliti selanjutnya menyusun teknik analisis data. Teknik analisis data adalah suatu cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami.

Pada analisis kevalidan media, validasi terhadap media menggunakan penilaian skala likert dimana media pembelajaran yang berfokus pada penilaian kepraktisan media, efektifitas media menggunakan rumus penilaian skala likert dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Skor Penilaian *Skala Likert*.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Setuju, selalu, sangat positif, sangat layak, sangat baik, sangat bermanfaat, sangat memotivasi
2	Skor 4	Setuju, baik, sering, positif, sesuai, mudah, layak, bermanfaat, memotivasi
3	Skor 3	Ragu-ragu, kadang-kadang, netral, cukup setuju, cukup baik, cukup sesuai, cukup mudah, cukup menarik, cukup layak, cukup bermanfaat, cukup memotivasi
4	Skor 2	Kurang setuju, kurang baik, kurang sesuai, kurang menarik, kurang paham, kurang layak, kurang bermanfaat, kurang memotivasi
5	Skor 1	Sangat tidak setuju, sangat kurang baik, sangat kurang sesuai, sangat kurang menarik, sangat kurang paham, sangat kurang layak, sangat kurang bermanfaat

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan dari persamaan diatas, dimana P adalah Persentase Skor yang dibulatkan, dan $\sum R$ adalah jumlah nilai jawaban responden, sedangkan N adalah jumlah keseluruhan skor ideal. Dari jumlah nilai jawaban dibagikan dengan jumlah skor ideal dan dikalikan 100 persen.

Setelah didapatkan skor yang akan jadi penentu layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan, maka berikut disajikan beberapa kriteria penilaian validasi berdasarkan hasil instrument validasi ahli media dan materi. Produk yang dikembangkan dikatakan layak jika memenuhi kriteria valid dan

sangat valid dengan skor 71%-100%. Adapun kriteria validasi media dan validasi materi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validasi Media dan Materi

No	Skor	Kriteria Validasi
1	81-100 %	Sangat Valid
2	71 – 80 %	Valid
3	61 – 70 %	Cukup Valid
4	51 – 60 %	Kurang Valid
5	0 – 50%	Tidak Valid

Pada tahap analisis kepraktisan media, tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran ditentukan dengan kriteria kepraktisan. Kepraktisan perangkat pembelajaran dilakukan dengan beberapa kali uji coba baik uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar ataupun uji coba diperluas. Kepraktisan dapat dicapai jika penilai kepraktisan oleh peserta didik memenuhi kriteria minimal praktis (SC et al., 2020). Tingkat kepraktisan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kepraktisan

No	Skor	Kriteria Kepraktisan
1	81-100 %	Sangat Praktis
2	71 – 80 %	Praktis
3	61 – 70 %	Cukup Praktis
4	51 – 60 %	Kurang Praktis
5	0 – 50%	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Hasil Uji Ahli Media Dan Materi

Analisis hasil uji ahli media adalah suatu analisis yang dilakukan setelah memperoleh data penilaian produk dari ahli media berupa tanda centang pada pilihan jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju sehingga data tersebut diolah untuk mengetahui kelayakan produk. Proses analisis data dapat dilihat pada table 4.

Tabel 4. Distribusi Data Angket validasi Ahli Media dan Materi

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Ahli Media	45	50	67%	Valid
2	Ahli Materi	30	50	93%	Valid
	Hasil Akhir	75	100	80%	Valid

Hasil validasi instrument oleh dua ahli yaitu: ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil validasi media pembelajaran multimedia video dari kedua ahli adalah 80% dengan kategori valid. Dengan ini, media layak untuk dilakukan uji coba atau implementasi.

Adapun tabel data hasil angket dari respon siswa yang terdiri dari distribusi jawaban sebanyak 10 dengan pemberian skor senilai lima (5) sebanyak 88, skor nilai 4 sebanyak 81, skor perolehan 324, dan skor nilai tiga (3) sebanyak 31 dengan skor 93, skor angka dua (2) yaitu 0 dan skor angka satu (1) yaitu 0. Lalu diolah dengan menggunakan rumus presentase kepraktisan yaitu 86 %. Jadi produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis video tersebut dapat dikatakan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji Coba Soal Test *Pretest* dan *Posttest*

Hasil uji coba soal *pretest* dan soal *posttest* menggunakan soal *essay* dengan jumla soal sebanyak 5 butir yang akan dikerjakan oleh siswa kelas X Teknik Multimedia (2) sebanyak 36 orang siswa. Soal *pretest* dibagikan setelah pemaparan materi yang berkaitan dengan penelitian yaitu materi tentang ragam aplikasi komunikasi data yang dimana soal *pretest* ini dikerjakan menggunakan *platform google form* dengan cara memberikan *link* soal pada deskripsi video yang telah dibuat untuk penelitian. Sedangkan soal *posttest* dikerjakan setelah penggunaan media pembelajaran yang di kembangkan berupa media pembelajaran berbasis video yang telah dipublis melalui *platform youtube* dan siswa bisa langsung menonton video

pembelajaran yang telah disediakan dengan cara membagikan *link* pada descripsi video. Video penerapan pada pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2.

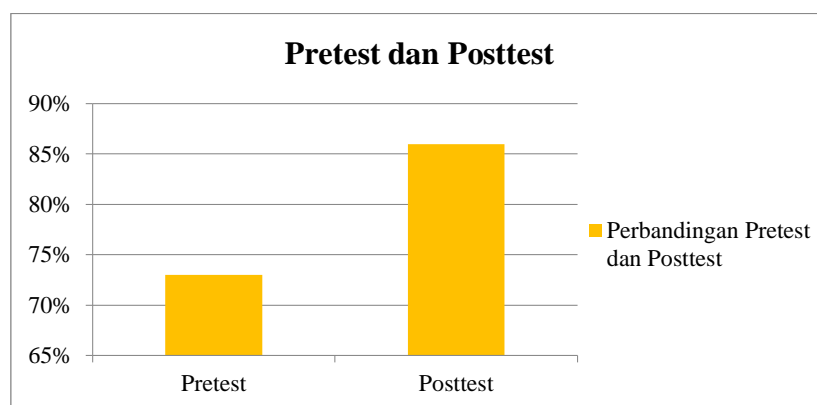


Gambar 2. Penerapan Video Pembelajaran

Setelah siswa menonton video pembelajaran siswa akan diarahkan untuk mengerjakan kembali soal *posttest* yang dimana bentuk dan jumlah soal sama dengan soal *pretest*, dan soal *posttest* tersebut dikerjakan melalui *link* di descripsi video pembelajaran dengan itu siswa langsung di arahkan ke *google form* untuk mengisi soal *posttest*.

Hasil Analisis Uji Soal Pretest dan posttest.

Analisis hasil uji coba soal *pretest* dan soal *posttest* adalah suatu analisis yang dilakukan sesudah mendapatkan data hasil jawaban soal *pretest* dan *posttest* dengan membagikan soal *esai* sebanyak 5 butir soal kepada siswa saat, sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran berbasis video. Diperoleh presentase rata-rata tertinggi dari *posttest* yaitu sebesar 86%. Sementara hasil analisis yang diperoleh dari presentase *pretest* yaitu memperoleh nilai persentase 73%. Berikut grafik perbandingan antara rata-rata presentase dari hasil *pretes* dan *posttest* terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis multimedia video yang telah dikembangkan kemudian diuji kelayakan mendapatkan persentase sebesar 80%, respon siswa sebesar 94% yang dimana katagori 81%-100% masuk pada kriteria “Sangat Praktis, uji pretests 73% dan Pretest 86% dengan kategori sangat Efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia video layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>

- Fitrianingsih, N., Hardiansyah, H., Suciwati, S., Fitriati, I., & Afriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 85–90.
- Fitriati, I., & Ghazali, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Software Lecture Maker pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 9 Bima. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 8(1), 77–86.
- Hidayad, A., Fitriati, I., Ghazali, M., & Muliansani, M. (2020). Developing Mind Mapping Model With Multimedia Evaluation Based for Research Methodology Module. *1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 170–173.
- Muthoharoh, F. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Naratif Dengan Pendekatan Metakognitif Pada Materi Ketenagakerjaan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2032–2039. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.713>
- Nugraha, A. F., Burhanuddin, & Prayudi, A. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar pada Kompetensi Keahlian Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.3>
- Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.2>
- Prayudi, A., Fathirma'ruf, & Supriyaddin. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK MAHASISWA. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 4(3), 117–122. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i3.1676>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. 7911–7915. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2258–2267. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>
- SC, P., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 800–812. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.286>